



**PEMBUATAN *CREATIVE CURRICULUM VITAE* GUSTAV  
DENGAN TEMA *MODERN SIMPLE*  
SEBAGAI MEDIA PERSIAPAN TENAGA KERJA  
OLEH PT. INDEX BREGAS WAHYU PERKASA**



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

**Oleh:**

**Rachmat Gustavindo Nesyamas**

**13510160044**

---

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA  
INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA  
2017**

**PEMBUATAN *CREATIVE CURRICULUM VITAE* GUSTAV  
DENGAN TEMA *MODERN SIMPLE*  
SEBAGAI MEDIA PERSIAPAN TENAGA KERJA  
OLEH PT. INDEX BREGAS WAHYU PERKASA**

Diajukan sebagai syarat untuk menempuh dan menyelesaikan

Mata Kuliah Tugas Akhir



Oleh :

**Nama : Rachmat Gustavindo Nesyamas**

**NIM : 13.51016.0044**

**Program : DIV (Diploma Empat)**

**Jurusan : Komputer Multimedia**

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA  
INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA  
2017**

**LEMBAR MOTTO**



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

*"Capailah kehidupanmu jauh lebih dari mimpimu".*

## LEMBAR PERSEMBAHAN



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

*Ku persembahkan Kepada kedua Orang Tua dan Orang-orang yang telah membantu dalam Penulisan ini.*

**LEMBAR PENGESAHAN**  
**PEMBUATAN *CREATIVE CURRICULUM VITAE* GUSTAV**  
**DENGAN TEMA *MODERN SIMPLE***  
**SEBAGAI MEDIA PERSIAPAN TENAGA KERJA**  
**OLEH PT. INDEX BREGAS WAHYU PERKASA**

Laporan Kerja Praktik oleh  
**Rachmat Gustavindo Nesyamas**  
NIM: 13.51016.0044  
Telah diperiksa, diuji dan disetujui

Surabaya, 20 Januari 2017

Disetujui:



Pembimbing

Karsam M., Ph.D

NIDN. 0705076802  
Index

Penyelia

Allan Bregas S.

Manager Produksi PT.

Mengetahui:

Ketua Program Studi DIV Komputer Multimedia

Karsam MA., Ph.D

NIDN. 0705076802

## LEMBAR PERNYATAAN

### PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Sebagai mahasiswa Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya, saya:

Nama : Rachmat Gustavindo Nesyamas  
 NIM : 13.51016.0044  
 Program Studi : DIV Komputer Multimedia  
 Fakultas : Fakultas Teknologi dan Informatika  
 Jenis Karya : Kerja Praktik  
 Judul Karya : **PEMBUATAN *CREATIVE CURRICULUM VITAE* GUSTAV  
 DENGAN TEMA *MODERN SIMPLE* SEBAGAI MEDIA PERSIAPAN  
 TENAGA KERJA OLEH PT. INDEX BREGAS WAHYU PERKASA**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

1. Demi pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni, saya menyetujui memberikan kepada Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (Non-Exclusive Royalty Free Right) atas seluruh isi atau sebagian karya ilmiah saya tersebut di atas untuk disimpan, dialihmediakan, dan dikelola dalam bentuk pangkalan data (database) untuk selanjutnya didistribusikan atau dipublikasikan demi kepentingan akademis dengan tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.
2. Karya tersebut di atas adalah karya asli saya, bukan plagiat baik sebagian maupun keseluruhan. Kutipan karya atau pendapat orang lain yang ada dalam karya ilmiah ini adalah semata hanya rujukan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka saya.
3. Apabila dikemudian hari ditemukan dan terbukti terdapat tindakan plagiat pada karya ilmiah ini, maka saya bersedia untuk menerima pencabutan terhadap gelar sarjana yang telah diberikan kepada saya

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 20 Januari 2017

Penulis

Rachmat Gustavindo Nesyamas

NIM: 13.51016.0044

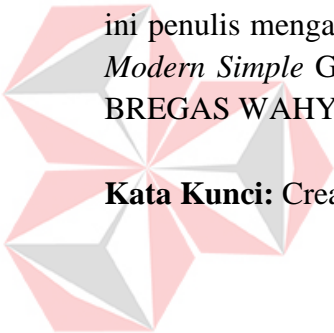
## ABSTRAK

*Creative Curriculum Vitae* adalah sebuah majalah berisi data mengenai identitas diri yang dikemas secara kreatif dan menarik. *Creative Curriculum Vitae* ini akan digunakan sebagai media persiapan tenaga kerja PT INDEX BREGAS WAHYU PERKASA.

Seiring dengan perkembangan zaman, perkembangan *Curriculum Vitae* mempunyai prospek yang luar biasa. Hal ini bertujuan agar seorang karyawan memiliki kumpulan *portfolio* sebagai rangkuman perusahaan atas kualitas tenaga kerjanya. *Creative Curriculum Vitae* ini dibuat dengan tema *modern simple*, dimana pada setiap halamannya akan di tata dengan rapi dan sederhana supaya terkesan *simple* dengan perpaduan warna yang berkesan *modern* sehingga pihak yang nantinya akan melihat *Creative Curriculum Vitae* ini menjadi tertarik dan tidak bosan.

Setelah mengetahui bagaimana proses mendesain dan konsep yang akan dibuat, maka penulis mempunyai sebuah gambaran tentang apa yang akan dikerjakan dalam Kerja Praktik. Sehingga dalam penulisan laporan Kerja Praktik ini penulis mengambil judul "Pembuatan *Creative Curriculum Vitae* dengan tema *Modern Simple* Gustav sebagai Media Persiapan Tenaga Kerja oleh PT. INDEX BREGAS WAHYU PERKASA."

**Kata Kunci:** *Creative, Curriculum Vitae, Modern Simple*, media, tenaga kerja.



UNIVERSITAS  
Dinamika

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas segala berkat dan penyertaan-Nya sehingga penyusunan Laporan Kerja Praktik dengan judul “Pembuatan *Curriculum Vitae* dengan tema *Modern Simple* Di PT. INDEX BREGAS WAHYU PERKASA” dapat diselesaikan dengan baik.

Dalam Penyelesaian laporan Kerja Praktik ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak yang memberikan masukan dan dukungan baik secara langsung maupun tidak langsung. Untuk itu diucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Orang Tua serta saudara yang senantiasa mendoakan dan mendukung selama proses penyusunan Laporan Kerja Praktik.
2. Bpk. Allan Bregas S., selaku Pembimbing Kerja Praktik di PT. Index Bregas Wahyu Perkasa.
3. Bpk. Karsam MA., Ph.D., selaku dosen pembimbing dan Ketua Program Studi DIV Komputer Multimedia Stikom Surabaya.
4. Bpk. H.M Yuwono, selaku Direktur PT. INDEX BREGAS WAHYU PERKASA yang telah bersedia memberikan tempat bagi penulis untuk melakukan Kerja Praktik.
5. Mas Endy, Mas Bejo, dan Mbak Yuli yang telah mambantu melancarkan jalannya Kerja Praktik di PT. BREGAS WAHYU PERKASA.
6. Azarine Nur Firdauzqi dan Muhammad Nizar Yahya, selaku Patner kerja praktik dalam *Project* pembuatan ini.
7. Dan lain sebagainya yang mungkin belum disebutkan satu persatu di sini.



Tidak ada kesempurnaan di dunia ini, demikian Laporan Kerja Praktik ini disusun jika terdapat kekurangan dalam penulisan, maupun penyusunan Laporan Kerja Praktik ini. oleh karena itu, penulis mohon kritik dan saran yang membangun dari pembaca sangat diharapkan demi sempurnanya tulisan ini dikemudian hari. Semoga Laporan Kerja Praktik ini dapat bermanfaat bagi teman-teman yang membaca, khususnya bagi teman-teman Jurusan DIV Komputer Multimedia Stikom Surabaya.



Surabaya, 20 Januari 2017

Penulis  
UNIVERSITAS  
**Dinamika**

Rachmat Gustavindo Nesyamas

## DAFTAR ISI

<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xv</b>
<b>BAB I    PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan masalah.....	2
1.4 Tujuan .....	2
1.5 Manfaat .....	2
<b>BAB II   GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN .....</b>	<b>4</b>
2.1 Profil Instansi .....	4
2.2 Sejarah Singkat PT. Index Bregas Wahyu Perkasa .....	4
2.3 Overview Instansi .....	5
2.4 Visi dan Misi PT. Index Bregas Wahyu Perkasa .....	7
2.5 <i>Job Description</i> .....	7
<b>BAB III LANDASAN TEORI .....</b>	<b>9</b>
3.1 Definisi <i>Curriculum Vitae</i> .....	9
3.1.1 Jenis <i>Curriculum Vitae</i> .....	9
3.1.2 Komponen <i>Curriculum Vitae</i> .....	11
3.2 Definisi <i>Creative</i> .....	13
3.3 Definisi Desain <i>Modern</i> .....	14
3.3.1 Ciri-ciri Desain <i>Modern</i> .....	14
3.4 Media.....	15
3.4.1 Ciri-cir Media .....	15
3.4 Tenaga Kerja .....	16
<b>BAB IV DESKRIPSI PEKERJAAN .....</b>	<b>17</b>
4.1 Metode Kerja Praktik.....	17
4.1.1 Prosedur Pelaksanaan Kerja Praktik.....	17
4.1.2 Acuan Kerja Praktik .....	19
4.2 Implementasi Karya .....	20

4.2.1 Kegiatan Selama Kerja Praktik.....	21
4.2.2 Hasil Karya Kerja Praktik.....	30
<b>BAB V PENUTUP</b> .....	45
5.1 Kesimpulan .....	45
5.2 Saran .....	45
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	46
<b>LAMPIRAN</b> .....	47
<b>BIODATA PENULIS</b> .....	54

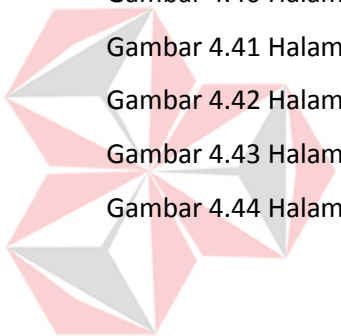


UNIVERSITAS  
**Dinamika**

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Logo Perusahaan .....	5
Gambar 2.2 Peta Lokasi PT. Index BWP Surabaya .....	6
Gambar 2.3 Ruang Kerja di PT. Index BWP .....	6
Gambar 2.4 Struktur Perusahaan di PT. Index BWP .....	7
Gambar 4.1 Logo Adobe Illustrator .....	8
Gambar 4.2 Logo Adobe Photoshop .....	21
Gambar 4.3 Refrensi 1 .....	22
Gambar 4.4 Refrensi 2 .....	23
Gambar 4.5 Refrensi 3 .....	23
Gambar 4.6 Desain Logo GustavAcE .....	24
Gambar 4.7 Desain <i>icon</i> GustavAcE .....	25
Gambar 4.8 Proses Penyusunan Grafis 1 .....	26
Gambar 4.9 Proses Penyusunan Grafis 2 .....	26
Gambar 4.10 Proses Penyusunan Grafis 3 .....	27
Gambar 4.11 Proses Penyusunan Grafis 4 .....	27
Gambar 4.12 Hasil Cetak 1 .....	28
Gambar 4.13 Hasil Cetak 2 .....	28
Gambar 4.14 Hasil Cetak 3 .....	29
Gambar 4.15 Hasil Cetak 4 .....	29
Gambar 4.16 Desain Poster Baju Paw Scrub .....	30
Gambar 4.17 <i>Template</i> Kalender Jawa Bulan Jan-Mar Tahun 2017 .....	31
Gambar 4.18 <i>Template</i> Kalender Jawa Bulan Apr-Jun Tahun 2017 .....	31
Gambar 4.19 <i>Template</i> Kalender Jawa Bulan Jul-Sep Tahun 2017 .....	32
Gambar 4.20 <i>Template</i> Kalender Jawa Bulan Okt-Des Tahun 2017 .....	32
Gambar 4.21 Cover Depan .....	33
Gambar 4.22 Halaman 1 .....	33
Gambar 4.23 Halaman 2 .....	34
Gambar 4.24 Halaman 3 .....	34
Gambar 4.25 Halaman 4 .....	35
Gambar 4.26 Halaman 5 .....	35

Gambar 4.27 Halaman 6 .....	36
Gambar 4.28 Halaman 7 .....	36
Gambar 4.29 Halaman 8 .....	37
Gambar 4.30 Halaman 9 .....	37
Gambar 4.31 Halaman 10 .....	38
Gambar 4.32 Halaman 11 .....	38
Gambar 4.33 Halaman 12 .....	39
Gambar 4.34 Halaman 13 .....	39
Gambar 4.35 Halaman 14 .....	40
Gambar 4.36 Halaman 15 .....	40
Gambar 4.37 Halaman 16 .....	41
Gambar 4.38 Halaman 17 .....	41
Gambar 4.39 Halaman 18 .....	42
Gambar 4.40 Halaman 19 .....	42
Gambar 4.41 Halaman 20 .....	43
Gambar 4.42 Halaman 21 .....	43
Gambar 4.43 Halaman 22 .....	44
Gambar 4.44 Halaman Cover Belakang.....	44



UNIVERSITAS  
Dinamika

## DAFTAR LAMPIRAN

	<b>Halaman</b>
Lampiran 1 Surat Balasan PT. INDEX.....	47
Lampiran 2 Acuan Kerja .....	48
Lampiran 3 Garis Besar Rencana Mingguan .....	49
Lampiran 4 Log Harian .....	50
Lampiran 5 Kehadiran Kerja Praktek .....	52
Lampiran 6 Kartu Bimbingan .....	53



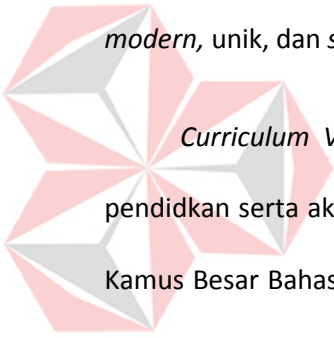
UNIVERSITAS  
**Dinamika**

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang

Dalam Kerja Praktik ini yang ingin dicapai penulis adalah membuat desain *Curriculum Vitae* yang kreatif, *modern*, unik, dan *simple* sebagai media persiapan tenaga kerja yang dilakukan oleh PT. INDEX BREGAS WAHYU PERKASA. Hal ini dilatarbelakangi oleh misi perusahaan untuk memperbaiki kualitas tenaga kerja. Konsep *Curriculum Vitae* ini merupakan kumpulan dari berbagai tugas ataupun karya dari penulis kemudian disusun dan didesain dalam sebuah *layout* untuk dijadikan *Curriculum Vitae* yang kreatif, *modern*, unik, dan *simple*, berbeda dari *Curriculum Vitae* pada umumnya .



*Curriculum Vitae* adalah daftar riwayat hidup yang berisi ringkasan perjalanan pendidikan serta aktivitas profesional seseorang. (Redaksi Tangga Pustaka: 80). Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia *Curriculum Vitae* pengertian yakni uraian tentang segala sesuatu yang telah dialami seseorang. Banyak fungsi dari *Curriculum Vitae* ini misalnya yang paling sering digunakan adalah untuk melamar sebuah pekerjaan. Disamping itu juga untuk mendaftar beasiswa, seminar, lomba-lomba, dan sebagai lampiran pendukung ketika mengirimkan sebuah karya tulisan ke surat kabar yang berbentuk opini. Idealnya sebuah *Curriculum Vitae* biasanya akan berisi informasi-informasi sepetin nama, alamat, jenis kelamin, agama, nomor telepon, email, tempat tanggal lahir, kewarganegaraan, informasi tambahan, riwayat pendidikan, pengalaman bekerja, pengalaman organisasi, keterampilan, minat atau hobi, referensi, dan prestasi.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas maka dirumuskan bagaimana membuat *creative Curriculum Vitae* dengan tema *modern simple* yang dapat digunakan sebagai media persiapan tenaga kerja PT. INDEX BREGAS WAHYU PERKASA.

## 1.3 Batasan Masalah

Agar tidak menyimpang dari tujuan yang akan dicapai dalam pembuatan *creative Curriculum Vitae* ini, maka pembatasan masalah dibatasi pada hal-hal sebagai berikut:

1. Pembuatan *creative Curriculum Vitae* dengan tema *modern simple*.
2. Pembuatan desain *creative Curriculum Vitae* dengan tema *modern simple* menggunakan *software* Adobe Photoshop.
3. Pembuatan *creative Curriculum Vitae* dilakukan di PT. INDEX BREGAS WAHYU PERKASA.

## 1.4 Tujuan

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam pembuatan *creative Curriculum Vitae* ini adalah membuat *creative Curriculum Vitae* dengan tema *modern simple* sebagai media persiapan tenaga kerja PT. INDEX BREGAS WAHYU PERKASA.

## 1.5 Manfaat

Beberapa manfaat yang diperoleh dalam pembuatan *creative Curriculum Vitae* adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui proses pengerjaan *creative Curriculum Vitae* yang kreatif, *modern*, unik, dan *simple* yang dapat digunakan sebagai media persiapan tenaga kerja PT. INDEX BREGAS WAHYU PERKASA.



2. Menambah pengalaman kerja di bidang Multimedia.
3. Menambah wawasan dan pengetahuan, untuk mempersiapkan diri baik secara teoritis maupun secara praktis.
4. Membentuk sikap kerja professional, kritis serta memahami *deadline* kerja.
5. Dapat menerapkan sekaligus mengembangkan ilmu yang dipelajari selama perkuliahan dengan kerja lapangan.



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

## **BAB II**

### **GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN**

#### **2.1 Profil Perusahaan**

Nama Perusahaan : PT. INDEX BREGAS WAHYU PERKASA

Nama Media : Production House

Jenis Media : Production House

Alamat : Jalan Jemur Andayani VII/11 Surabaya

Telp/Fax : (031) - 8436620 / (031) - 8416153

Email : indexbwp@yahoo.com

Website : www.index-ph.co.id

#### **2.2 Sejarah Singkat PT. INDEX BREGAS WAHYU PERKASA**

PT. INDEX BREGAS WAHYU PERKASA beralamat di Jalan Jemur Andayani VII/11 Surabaya. Awal perjalanan PT. INDEX BREGAS WAHYU PERKASA hanya memproduksi iklan lokal. Namun dalam perkembangannya, rumah produksi ini kemudian melahirkan karya-karya yang dijiwai semangat idealisme menegakkan identitas nasionalisme ke-Indonesia-an, khususnya di bidang audio visual.

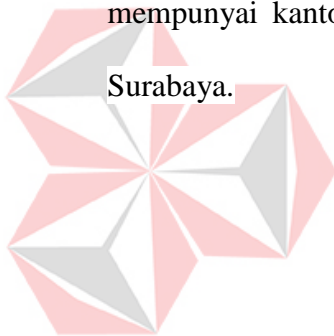
Dalam perjalanannya, PT. INDEX BREGAS WAHYU PERKASA sempat mampir sejenak di SCTV Surabaya yang selanjutnya PT. INDEX BREGAS WAHYU PERKASA berlabuh di TPI sejak tahun 1991 sampai tahun 1995. Di TPI, PT. INDEX BREGAS WAHYU PERKASA menemukan sebuah atmosfer yang sama untuk merealisasikan mimpi-mimpi yang berkaitan dengan dunia

pendidikan. Tahun 1995 sampai sekarang PT. INDEX BREGAS WAHYU PERKASA memproduksi audio visual berbagai profil lembaga Pemerintah Propinsi dan Pemerintah Kota/Kabupaten di Jawa Timur, serta memproduksi audio visual berbagai profil pabrik.

### **2.3 Overview Perusahaan**

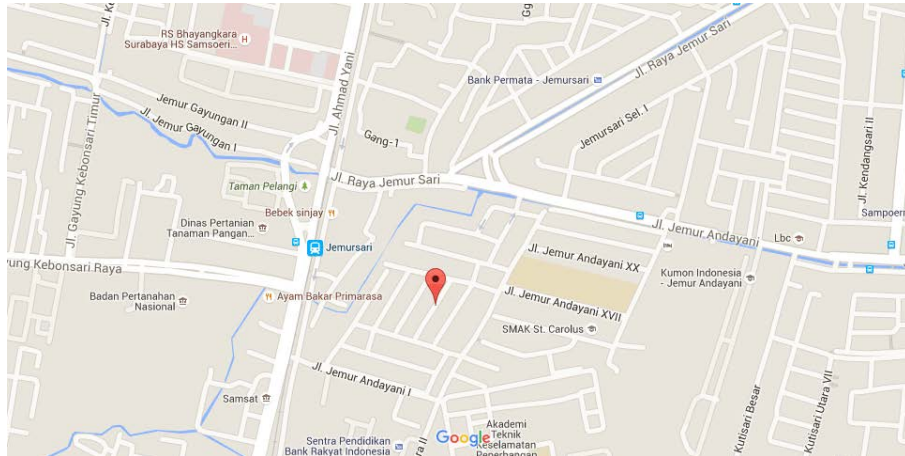
Dalam melakukan sebuah Kerja Praktik, sangat penting sekali untuk mengenal lingkungan dari perusahaan tersebut, baik dari segi perorangan hingga dari segi lingkungan di sekitar perusahaan, karena ini akan sangat dibutuhkan nanti ketika melakukan masa kerja. PT. INDEX BREGAS WAHYU PERKASA mempunyai kantor sendiri yang beralamatkan di Jalan Jemur Andayani VII/11

Surabaya.



Gambar 2.1. Logo Perusahaan

(Sumber: Dokumen PT. INDEX BREGAS WAHYU PERKASA)



Gambar 2.2. Peta Lokasi Perusahaan

(Sumber: [www.maps.google.com](http://www.maps.google.com))



Gambar 2.3. Ruang Kerja

(Sumber: Dokumen PT. INDEX BREGAS WAHYU PERKASA)



Gambar 2.4. Struktur Perusahaan

(Sumber: Dokumen PT. INDEX BREGAS WAHYU PERKASA)

## 2.4 Visi dan Misi

### 1. Visi

“Melahirkan karya-karya yang dijiwai semangat idealisme”

### 2. Misi

“Menjadi sebuah perusahaan no. 1 yang memproduksi berbagai profil lembaga Pemerintah Propinsi dan Pemerintah Kota/Kabupaten di Jawa Timur, serta memproduksi audio visual berbagai profil pabrik”

## 2.5 Job Description

Di dalam PT. INDEX BREGAS WAHYU PERKASA memiliki berbagai macam bagian *job description*, yaitu:

1. Pra Produksi adalah divisi yang memiliki tanggung jawab untuk meninjau lokasi, mengumpulkan data, dan membuat naskah suatu proyek yang sedang dikerjakan.
2. Produksi adalah divisi yang bertugas untuk melakukan pengambilan gambar di lokasi setelah divisi pra produksi melakukan peninjauan lokasi.
3. Pasca Produksi adalah divisi yang memiliki tugas mengolah *file* seperti *opening tune*, animasi 3D, videografi, pembacaan narasi, *editing* video, narasi, dan ilustrasi musik.



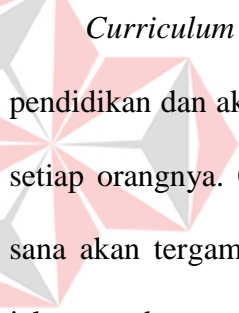
UNIVERSITAS  
**Dinamika**

## **BAB III**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

Untuk mendukung pembuatan *creative Curriculum Vitae*, maka karya ini akan menggunakan beberapa tinjauan pustaka. Tinjauan Pustaka yang digunakan antara lain definisi *Curriculum Vitae*, jenis *Curriculum Vitae*, komponen dalam *Curriculum Vitae*, definisi *creative*, definisi desain modern, ciri-ciri desain *modern*, media, jenis- jenis media, dan tenaga kerja.

#### **3.1 Definisi *Curriculum Vitae***



*Curriculum Vitae* atau yang biasa disingkat CV adalah ringkasan perjalanan pendidikan dan aktivitas professional seseorang dan setiap CV akan berbeda pada setiap orangnya. CV yang baik yang akan memikat perhatian perusahaan. Dari sana akan tergambar sosok pelamar, misalnya memiliki ambisi yang sehat dan jelas, *track record*, keluasan minat, keterampilan, dan kearifan kepribadiannya. Seluruh faktor tersebut akan menunjang seseorang dalam bekerja dan menyelesaikan tanggung jawabnya (Redaksi Tangga Pustaka, 2009: 81).

##### **3.1.1 Jenis *Curriculum Vitae***

Menurut Loewen, Curtis E (2011) dalam bukunya yang berjudul *Guide for job search*, secara garis besar, ada dua jenis CV yang terkait dengan pencarian pekerjaan. Pertama adalah CV berdasarkan urutan kronologis. CV ini mengedepankan pendidikan dan pengalaman kerja dalam urutan kronologis, baik digunakan untuk tipe pekerjaan yang sama sepanjang karier. Yang kedua ialah

curriculum vitae berdasarkan keterampilan, jenis CV ini Lebih terfokus pada keterampilan dibanding pengalaman kerja. Fungsinya untuk meyakinkan pemberi kerja bahwa anda mempunyai keterampilan yang dibutuhkan untuk melakukan pekerjaan tersebut, CV ini cocok untuk *fresh graduate* dan orang yang ingin berganti pekerjaan ke bidang yang berbeda.

Kedua jenis CV ini dibutuhkan perusahaan untuk tujuan yang sama. Tujuan pertama adalah untuk memperoleh profil atau *figure* pekerja yang sesuai kebutuhan organisasi. Tujuan kedua adalah untuk mempermudah proses seleksi awal karena begitu banyaknya pihak yang melamar. Tujuan ketiga adalah untuk bahan referensi lain yang berfungsi untuk mendukung berbagai aktivitas perusahaan, seperti kebutuhan pelatihan, basis data SDM, referensi gaji dan kompensasi, dan lain sebagainya.

Oleh karena itu, CV yang baik ditinjau dari segi organisasi adalah:

1. Dokumen yang dapat mendeskripsikan profil seorang kandidat secara lengkap (riwayat dan pengalaman hidupnya) dalam bahasa yang ringkas, padat, dan jelas.
2. Isinya dapat dipergunakan oleh organisasi dalam memutuskan apakah yang bersangkutan memiliki profil kompetensi dan pengalaman yang sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan (posisi pekerjaan yang ditawarkan).
3. Dapat dipergunakan untuk memperkirakan besarnya paket kompensasi dan target kinerja yang diharapkan.



### 3.1.2 Komponen dalam *Curriculum Vitae*

Menurut Redaksi Tangga Pustaka (2009: 84-90), urutan daftar riwayat hidup adalah sebagai berikut:

1. Nama
2. Nomor Telepon
3. Jenis Kelamin
4. Tempat dan Tanggal Lahir
5. Kewarganegaraan
6. Agama
7. Status Nikah
8. Alamat
9. Pendidikan
10. Tambahan
11. Hobi
12. Pengalaman
13. Pas Foto
14. Referensi

Menurut Prof. Richardus Eko Indrajit, dosen Universitas Ahmad Dahlan, dalam [is.uad.ac.id](http://is.uad.ac.id), sejumlah komponen penting yang harus ada dalam sebuah CV yang baik adalah sebagai berikut:

1. Latar Belakang Pendidikan

Organisasi terkait ingin mengetahui, tidak saja informasi mengenai pendidikan terakhir pelamar, namun juga asal perguruan tinggi yang bersangkutan dan jurusan atau program studi yang diambil/ditekuni. Melalui



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

informasi ini, organisasi terkait memperoleh gambaran mengenai tingkat kognitif kandidat di bidang ilmu yang ditekuni. Ada baiknya ditambahkan bidang konsentrasi atau peminatan khusus dari yang bersangkutan agar dapat menambah jelas keterangan mengenai ilmu yang dikuasai.

## 2. Pengalaman Bekerja

Banyak hal yang ingin dan dapat diketahui oleh organisasi terkait dengan profil kandidat, diantaranya adalah portofolio perusahaan tempat selama ini yang bersangkutan pernah bekerja, ragam jabatan atau fungsi dalam organisasi yang pernah digeluti, besarnya tanggung jawab yang pernah diemban selama ini, durasi waktu melakukan masing-masing pekerjaan, dan pihak-pihak yang dapat dihubungi sebagai referensi. Bagi mereka yang belum pernah bekerja secara formal, seperti misalnya sarjana yang baru saja lulus, ada baiknya disertakan serangkaian informasi mengenai keterlibatan yang bersangkutan dalam berbagai program, proyek, atau aktivitas dengan industri sebagai mitra, misalnya pengalaman dalam melaksanakan praktik kerja, keterlibatan dalam mengerjakan proyek tertentu, program penelitian yang dilakukan bersama, dan lain sebagainya.

## 3. Aktivitas Organisasi

Menceritakan mengenai keterlibatan kandidat dalam berbagai aktivitas komunitas formal maupun non formal. Dari informasi ini akan diperoleh gambaran mengenai kemampuan beragam *soft skills* kandidat terkait dengan sejumlah aktivitas yang bersangkutan dalam menjalankan jabatan yang diembannya melalui organisasi terkait, artinya yang bersangkutan memiliki

nilai tambah karena adanya sejumlah pengalaman berinteraksi dengan sekelompok individu maupun publik.

#### 4. Sertifikasi Keahlian

Meliputi beraneka ragam sertifikasi atau pengakuan keahlian lainnya yang secara formal diberikan oleh sebuah lembaga atau institusi kepada pihak yang bersangkutan, baik yang berhubungan dengan bidang pekerjaan yang digelutinya maupun tidak.

### 3.2 Definisi *Creative*

Dalam Bahasa Inggris, kata “*create*” berarti mengadakan sesuatu yang sebelumnya tidak ada. Jadi, kreatif adalah mengadakan sesuatu yang memiliki nilai. Tentu saja harus ada elemen “kebaruan”. Karena pengulangan, tidak peduli seberapa pun berharganya, tidak dapat dilihat sebagai sesuatu yang kreatif (Bono, 2008: 11).

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa kreatif merupakan kemampuan untuk mencetuskan suatu gagasan baru yang memiliki nilai.

Guilford (dalam Ossyfirstan’s journal) mengemukakan ciri-ciri dari kreatif antara lain:

1. *Fluency of thinking*, yaitu kemampuan untuk menghasilkan banyak ide yang keluar dari pemikiran seseorang secara cepat. Dalam kelancaran berpikir, yang ditekankan adalah kuantitas, bukan kualitas.
2. *Flexibility*, yaitu kemampuan untuk memproduksi sejumlah ide, jawaban-jawaban atau pertanyaan-pertanyaan yang bervariasi, dapat melihat suatu

masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda, serta mampu menggunakan bermacam-macam pendekatan atau cara pemikiran.

3. *Elaboration*, yaitu kemampuan dalam mengembangkan gagasan dan menambahkan atau memperinci detail-detail dari suatu objek, gagasan, atau situasi sehingga lebih menarik.
4. *Originality*, yaitu kemampuan untuk mencetuskan gagasan unik atau kemampuan untuk mencetuskan gagasan asli.

### **3.3 Definisi Desain *Modern***

Desain *modern* ini umumnya digunakan untuk kecenderungan seni rupa yang di produksi pada akhir abad ke-19 sampai sekitar tahun 1970-an. Desain *modern* adalah gaya atau metode baru dalam hal pendekatan dalam seni yang mana tak lagi mementingkan subyek tertentu, dalam ilmupedial.com. Karya-karya desain *modern* menekankan beberapa unsur yang antara lain eksperimen, pembaruan, kebaruan, dan orisinilitas.

#### **3.3.1 Ciri-ciri Desain *Modern***

Menurut Sunarya, Yan Yan desain *modern* memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

1. Tidak terikat oleh aturan-aturan tertentu
2. Tidak terdapat unsur ornament
3. Minimalis, universal, dan orisinalitas
4. Penguatan dalam konsep
5. Orisinal dan kreativitas
6. Fungsionalitas sangat di prioritaskan

7. Tidak ada kaitan dengan sejarah

### 3.4 Media

Media merupakan alat atau saran yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari komunikator kepada khalayak. Ada beberapa pakar psikologi memandang bahwa dalam komunikasi antar manusia, maka yang paling dominasi dalam berkomunikasi adalah panca indera manusia seperti mata dan telinga. pesan-pesan yang diterima selanjutnya oleh pancaindera selanjutnya diproses pikiran manusia untuk mengontrol dan menentukan sikapnya terhadap sesuatu. (Cangara, 2006: 119). Menurut Gagne (1999: 22) media adalah alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi yang terdiri antara lain buku, *tape-recorder*, kaset, video kamera, video *recorder*, film, slide, foto, gambar, grafik, televisi dan komputer.

#### 3.4.1 Ciri-ciri Media

Menurut Brezt (dalam Widyastuti dan Nurhidayati, 2010: 17-18), jenis-jenis media secara umum dapat dibagi menjadi:

1. Media Visual

Media visual adalah media yang bisa dilihat, dibaca, dan diraba. Media ini mengandalkan media penglihatan dan peraba berbagai jenis media ini sangat mudah untuk didapatkan maupun dibuat sendiri. Contoh: foto, gambar, komik, poster, majalah, buku, miniatur, alat peraga, dan sebagainya.

## 2. Media Audio

Media Audio adalah media yang bisa didengarkan saja menggunakan telinga sebagai salurannya. Contoh: suara, music, lagu, siaran radio, kaset, dan sebagainya.

## 3. Media Audio Visual

Media audio visual adalah media yang bisa didengar dan dilihat secara bersamaan. Media ini menggerakkan indera pendengaran dan penglihatan secara bersamaan. Contoh: pementasan, film, televisi, internet, dan sebagainya.

### **3.5 Tenaga Kerja**

Menurut Payaman Simanjuntak (2001) Tenaga kerja adalah penduduk yang sudah atau sedang bekerja, yang sedang mencari pekerjaan, dan yang melaksanakan kegiatan lain seperti bersekolah dan mengurus rumah tangga. Secara praksis pengertian tenaga kerja dan bukan tenaga kerja hanya di bedakan oleh batas umur. Tenaga kerja ialah seluruh jumlah penduduk yang mampu dianggap mampu bekerja dan sanggup bekerja bila ada permintaan kerja (Ahman, Eeng dan Epi Indriani, 2007).

## BAB IV

### DESKRIPSI PEKERJAAN

Pada Bab IV ini dibahas mengenai metode Kerja Praktik dan implementasi karya. Metode Kerja Praktik meliputi prosedur pelaksanaan Kerja Praktik dan acuan Kerja Praktik, sedangkan implementasi karya meliputi kegiatan selama Kerja Praktik dan hasil karya yang telah dibuat selama melakukan Kerja Praktik di PT. INDEX BREGAS WAHYU PERKASA SURABAYA.

#### 4.1 Metode Kerja Praktik

Metode Kerja Praktik meliputi prosedur pelaksanaan Kerja Praktik dan acuan Kerja Praktik sesuai dengan aturan yang ditetapkan oleh Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya.

##### 4.1.1 Prosedur Pelaksanaan Kerja Praktik

Prosedur dalam pelaksanaan Kerja Praktik adalah sesuai dengan prosedur pelaksanaan Kerja Praktik yang ditetapkan oleh Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya, yaitu dengan beberapa tahapan-tahapan penting yang harus dilalui sebagai berikut:

1. Survey Lapangan atau Observasi

Kegiatan ini ditujukan untuk mengamati proses pembuatan produksi multimedia.

2. Studi Pustaka

Dilakukan untuk mendapatkan landasan teori yang sesuai dengan permasalahan dan dapat menjadi referensi untuk pelaksanaan rencana penggambaran sistem.

3. Analisa Permasalahan

Penganalisaan permasalahan ditujukan untuk menetapkan kebutuhan *client* atau kebutuhan instalasi dan menentukan bagaimana solusi terbaik yang akan diterapkan dalam instalasi.

#### 4. Pembuatan Produk Multimedia

Pada pembuatan produk sendiri terdapat beberapa tahapan antara lain:

a. Pendahuluan

Identifikasi permasalahan yang ada, evaluasi, alternatif, solusi, dan prioritas pengembangan.

b. Tahap Analisa Ruang Lingkup Permasalahan

Ruang lingkup dan sasaran yang akan dikembangkan, identifikasi area permasalahan yang lebih terinci, evaluasi, perumusan, dan penyusunan untuk menunjang perancangan desain.

c. Tahap Analisa Kebutuhan Pengguna

Mendefinisikan kebutuhan fungsional dan non-fungsional untuk menunjang informasi yang akurat.

d. Tahap Spesifikasi Media

Dilakukan untuk melakukan spesifikasi fungsional, konfigurasi *hardware* atau *software* yang *support* dengan komputer *client*.

e. Revisi Produk

Melakukan perbaikan dan pemantauan untuk menghasilkan produk yang sesuai target.

f. Pembuatan Laporan

Semua dokumentasi dalam pembuatan produk multimedia tersebut sebagai hasil dari proyek disusun dalam sebuah laporan.

##### 4.1.2 Acuan Kerja Praktik

Acuan Kerja Praktik yang harus dilalui sebelum melaksanakan Kerja Praktik adalah sebagai berikut:

1. Pra Kerja Praktik

- a. Sebelum melaksanakan Kerja Praktik wajib mengisi form acuan kerja yang terdiri dari dua halaman yang merupakan “kontrak kerja” antara mahasiswa



dengan perusahaan dimana anda melaksanakan Kerja Praktik dan dosen pembimbing Kerja Praktik.

- b. Pengisian form acuan kerja harus lengkap beserta tanda tangan pihak terkait.
- c. Form acuan kerja yang terisi lengkap diperbanyak oleh mahasiswa sebanyak dua kali dengan ukuran A4.
  - 1) Copy 1: Diserahkan kepada perusahaan.
  - 2) Copy 2: Diserahkan kepada PPKP.
  - 3) Asli: Dilampirkan saat pembuatan buku laporan Kerja Praktik.

## 2. Kerja Praktik

- a. Melaksanakan Kerja Praktik sesuai jangka waktu yang ditetapkan.
- b. Melakukan bimbingan ke dosen pembimbing.

## 3. Pasca Kerja Praktik

- a. Mengambil form nilai Kerja Praktik untuk perusahaan.
- b. Mahasiswa melakukan demo ke pihak perusahaan terlebih dahulu kemudian ke dosen pembimbing.
- c. Setelah demo ke perusahaan, mahasiswa menyerahkan form nilai dari perusahaan secara lengkap ke bagian PPKP untuk ditukar dengan form nilai Kerja Praktik untuk dosen pembimbing.
- d. Melakukan demo ke dosen pembimbing kemudian menyerahkan form nilai dari dosen pembimbing ke bagian PPKP.
- e. Mahasiswa membuat buku laporan Kerja Praktik dengan bimbingan dosen pembimbing Kerja Praktik.
- f. Merevisi laporan jika ada yang perlu dibenahi.
- g. Buku laporan Kerja Praktik dan CD diserahkan ke bagian PPKP atau perpustakaan.

- h. Kerja Praktik berakhir, mahasiswa tinggal menunggu hasil nilainya.

## 4.2 Implementasi Karya

Implementasi karya meliputi kegiatan selama Kerja Praktik dan hasil karya yang telah dibuat selama melakukan Kerja Praktik di PT. INDEX BREGAS WAHYU PERKASA.

### 4.2.1 Kegiatan Selama Kerja Praktik

1. Hari Ke-1

Hari pertama bekerja di PT. INDEX BREGAS WAHYU PERKASA, penulis jalani dengan orientasi, yaitu pengenalan terhadap para staff di kantor kemudian pengenalan pekerjaan yang akan dilakukan selama Kerja Praktik.

2. Hari Ke-2 dan Hari Ke-3

Hari ke dua dan hari ke tiga bekerja di PT. INDEX BREGAS WAHYU PERKASA, penulis jalani dengan mencari referensi tentang *Curriculum Vitae* dan desain *modern simple*. Selain itu, penulis juga dikenalkan dengan beberapa *software* yang akan digunakan selama melaksanakan Kerja Praktik. Beberapa *software* tersebut adalah sebagai berikut:

- a. Adobe Illustrator



Gambar 4.1. Logo Adobe Illustrator

(Sumber: Olahan Penulis)

- b. Adobe Photoshop



Gambar 4.2. Logo Adobe Photoshop

(Sumber: Olahan Penulis)

3. Hari Ke- 4 hingga Hari Ke-6

Hari ke empat hingga hari ke enam bekerja di PT. INDEX BREGAS WAHYU PERKASA, penulis jalani dengan melakukan perancangan konsep *creative Curriculum Vitae* dan mencari refrensi tentang logo *modern simple*. Beberapa refrensi tersebut adalah sebagai berikut:



cutcaster.com - 901390532

Gambar 4.3. Refrensi 1

(Sumber: cutcaster.com)



Gambar 4.4 Refrensi 2

(Sumber: dreamstime.com)



Gambar 4.5 Refrensi 3

(Sumber: dreamstime.com)

#103332407

4. Hari Ke-7 hingga Hari Ke-11

Hari ke tujuh hingga hari ke sebelas bekerja di PT. INDEX BREGAS WAHYU PERKASA, penulis jalani dengan melakukan perancangan grafis *creative Curriculum Vitae* bertema *modern simple*. Penulis menggunakan *software* Adobe Photoshop CS6 untuk membuat logo diri dan *icon double exposure effect* ini.



Gambar 4.6. Desain Logo GustavAcE

(Sumber: Hasil Karya Penulis)

Gambar diatas merupakan logo untuk *creative Curriculum Vitae*. Huruf G dipilih sebagai logo agar lebih mudah diingat. logo di atas dibuat dengan menggunakan teknik *trace* dan menggunakan *software* Adobe Photoshop CS6.



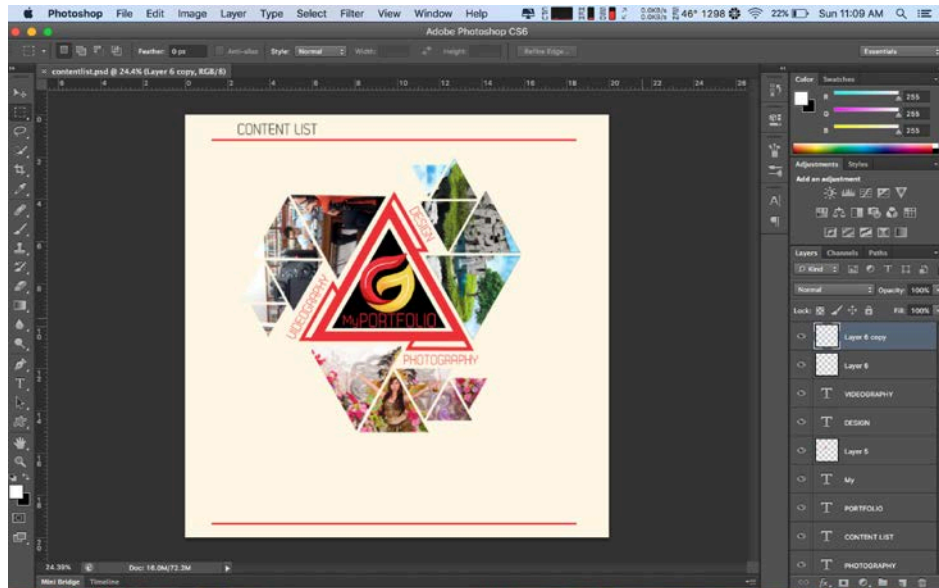
Gambar 4.7. Desain *Icon* GustavAcE

(Sumber: Hasil Karya Penulis)

Gambar di atas merupakan *icon* untuk *creative Curriculum Vitae*. penulis. Penulis membuat *icon* dengan ilustrasi wajah dengan teknik *double exposure design*. Prosesnya yakni mendesain foto wajah dengan menumpuk dengan gambar pepohonan dan perkotaan dengan menggunakan *software* Adobe Photoshop CS 6.

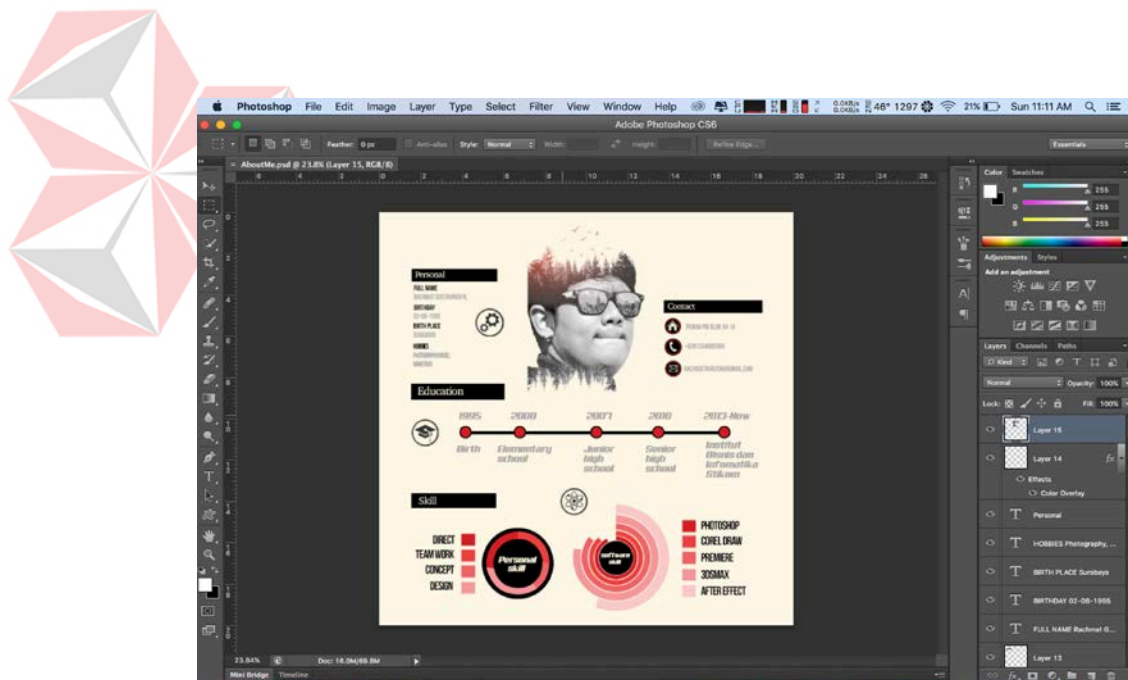
##### 5. Hari Ke-12 hingga Hari Ke-16

Hari ke dua belas hingga hari ke enam belas bekerja di PT. INDEX BREGAS WAHYU PERKASA, penulis jalani dengan melakukan penyusunan grafis *creative Curriculum Vitae* bertema *modern simple*. Penulis menggunakan *software* Adobe Illustrator CS6 untuk membuat *layout creative Curriculum Vitae* ini.



Gambar 4.8. Proses Penyusunan Grafis 1

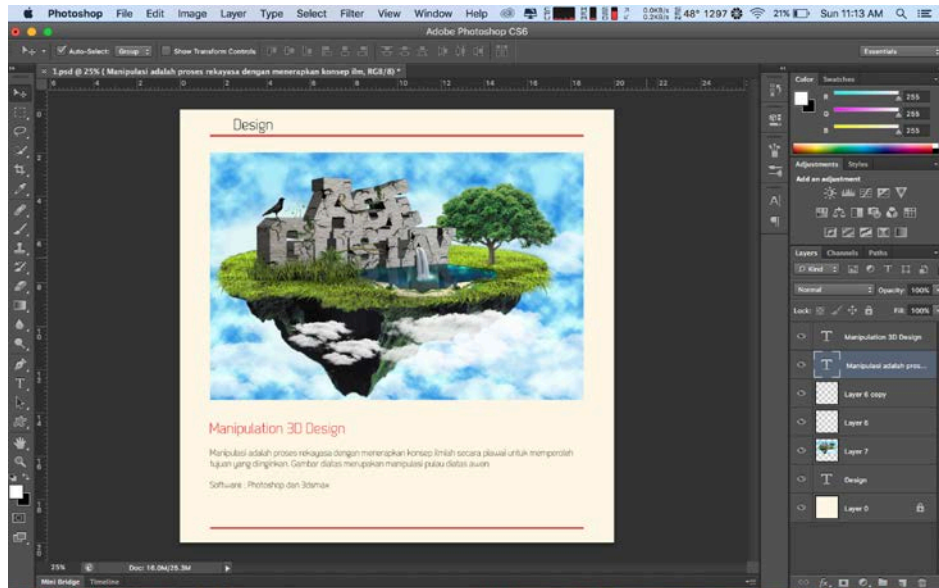
(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 4.9. Proses Penyusunan Grafis 2

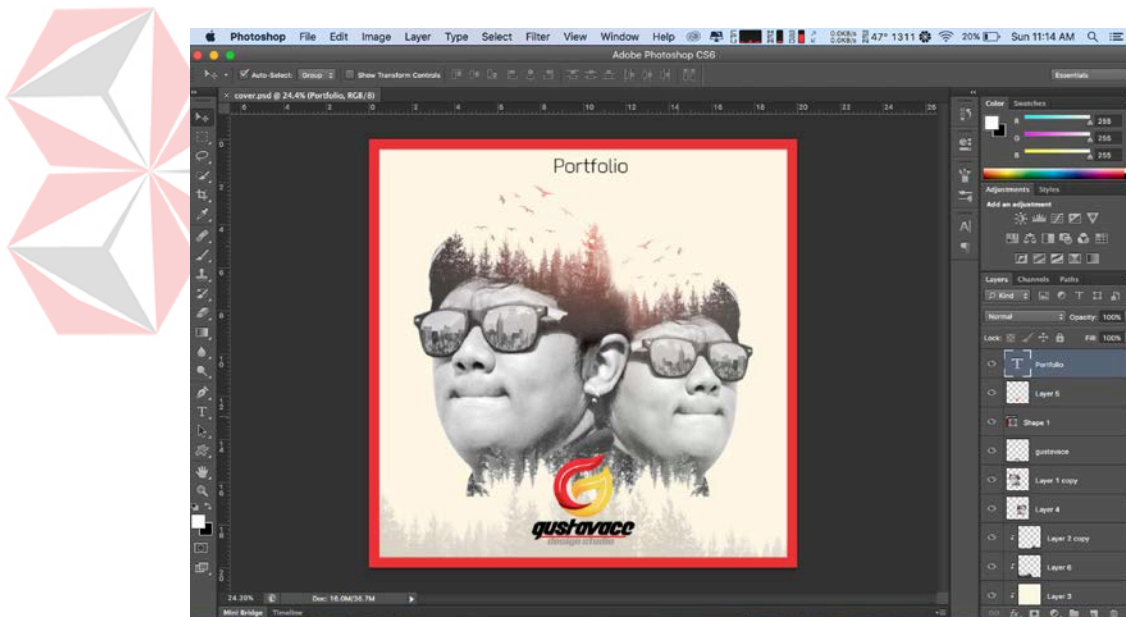
(Sumber: Olahan Penulis)





Gambar 4.10. Proses Penyusunan Grafis 3

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 4.11. Proses Penyusunan Grafis 4

(Sumber: Olahan Penulis)

## 6. Hari Ke-17 dan Hari Ke-18

Hari ke tujuhbelas dan ke delapanbelas bekerja di PT. INDEX BREGAS WAHYU PERKASA, penulis jalani dengan melakukan proses cetak *creative Curriculum Vitae* bertema *modern simple*. Proses cetak *creative Curriculum Vitae* dilakukan di *Spectrum digital printing*.





Gambar 4.12. Hasil Cetak 1

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 4.13. Hasil Cetak 2

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 4.14. Hasil Cetak 3

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 4.15. Hasil Cetak 4

(Sumber: Olahan Penulis)

#### 7. Hari Ke-19 hingga Hari Ke-21

Hari ke sembilanbelas dan ke duapuluh satu bekerja di PT. INDEX BREGAS WAHYU PERKASA, penulis jalani dengan melakukan proses finishing *creative Curriculum Vitae* bertema *modern simple*.

#### 4.2.2 Hasil Karya Kerja Praktik

##### 1. Poster Baju Paw Scrub

Penulis menggunakan *software* Adobe Photoshop CS6 dan Adobe Illustrator CS6 untuk membuat desain poster baju Paw Scrub ini.



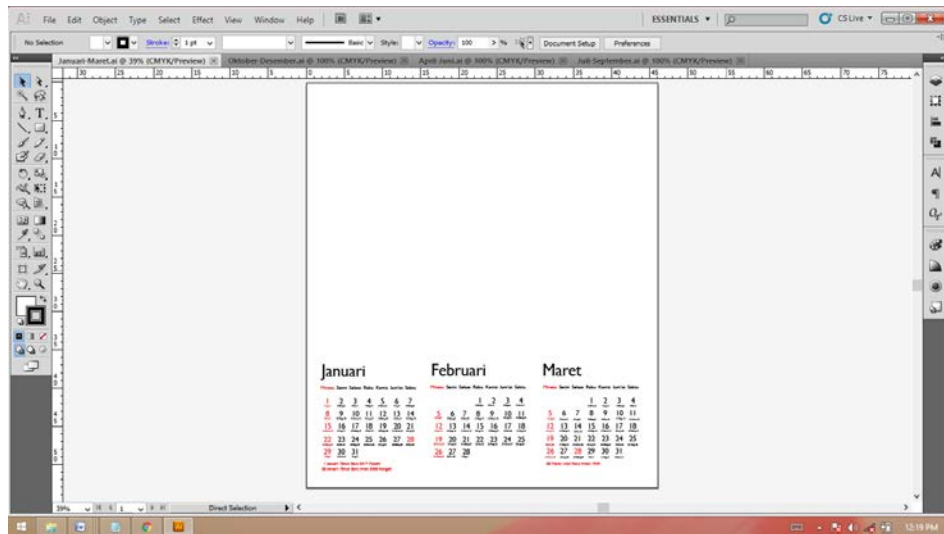
Gambar 4.16. Poster Baju Paw Scrub

(Sumber: Hasil Karya Penulis)

*Modern simple* adalah konsep yang digunakan dalam pembuatan poster di atas. Proses pembuatannya dimulai dengan memotret foto model wanita baju tersebut, lalu memilih beberapa foto terbaik yang akan digunakan, lalu memilih background dengan warna yang sesuai dengan konsep. kemudian memasukkan logo Paw Scrub dan memberi tulisan *Green Tosca with Orange Fox*. terakhir memberikan aksesoris hiasan yang mempercantik poster.

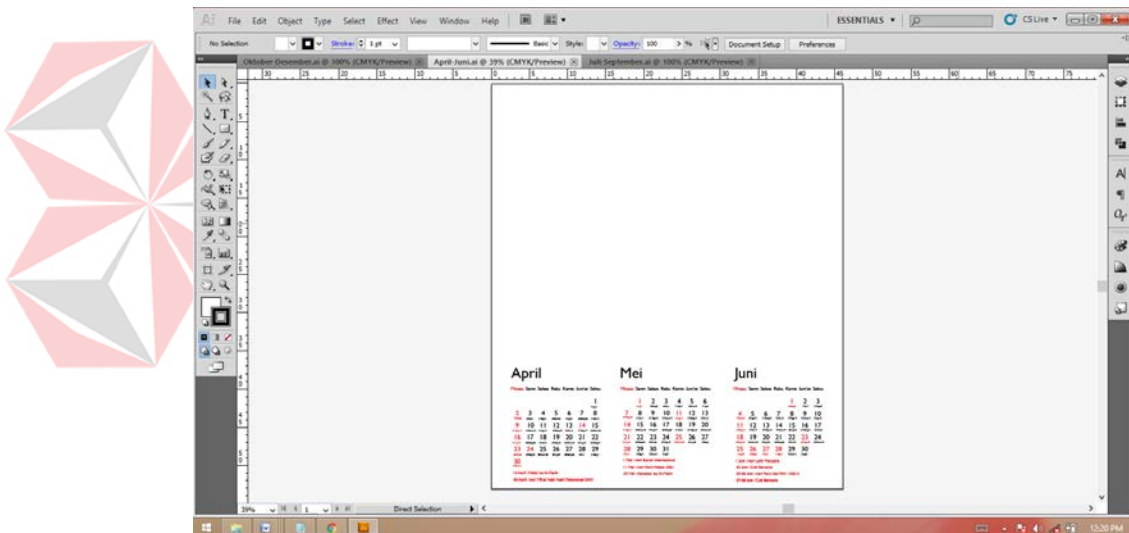
## 2. *Template* Kalender Jawa Tahun 2017

Penulis menggunakan *software* Adobe Illustrator CS6 untuk membuat *template* kalender Jawa tahun 2017 ini.



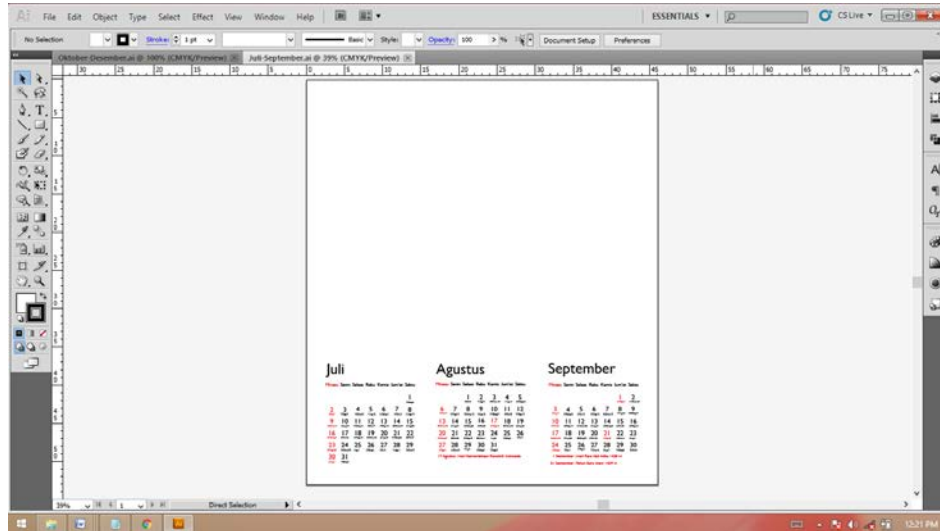
Gambar 4.17. *Template* Kalender Jawa Bulan Januari-Maret Tahun 2017

(Sumber: Hasil Karya Penulis)



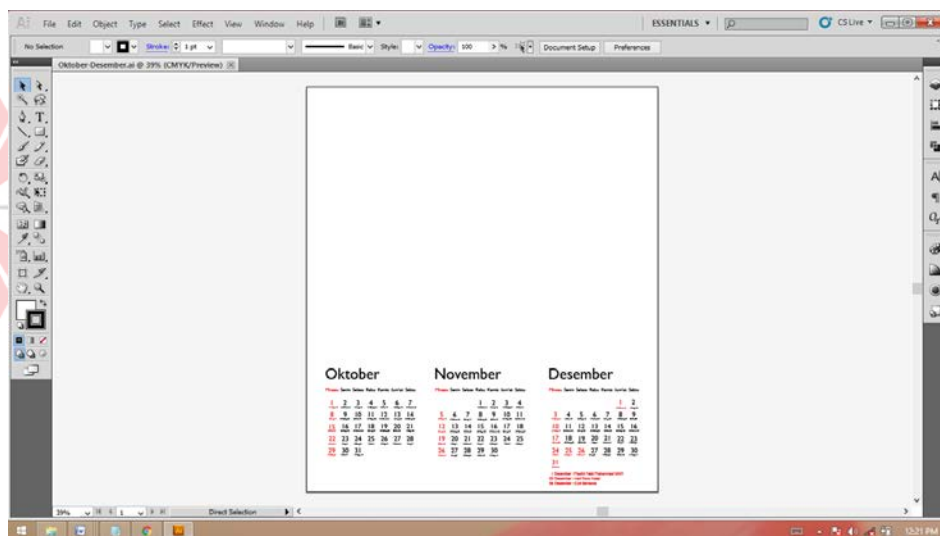
Gambar 4.18. *Template* Kalender Jawa Bulan April-Juni Tahun 2017

(Sumber: Hasil Karya Penulis)



Gambar 4.19. *Template Kalender Jawa Bulan Juli-September Tahun 2017*

(Sumber: Hasil Karya Penulis)



Gambar 4.20. *Template Kalender Jawa Bulan Oktober-Desember Tahun 2017*

(Sumber: Hasil Karya Penulis)

### 3. *Creative Curriculum Vitae*

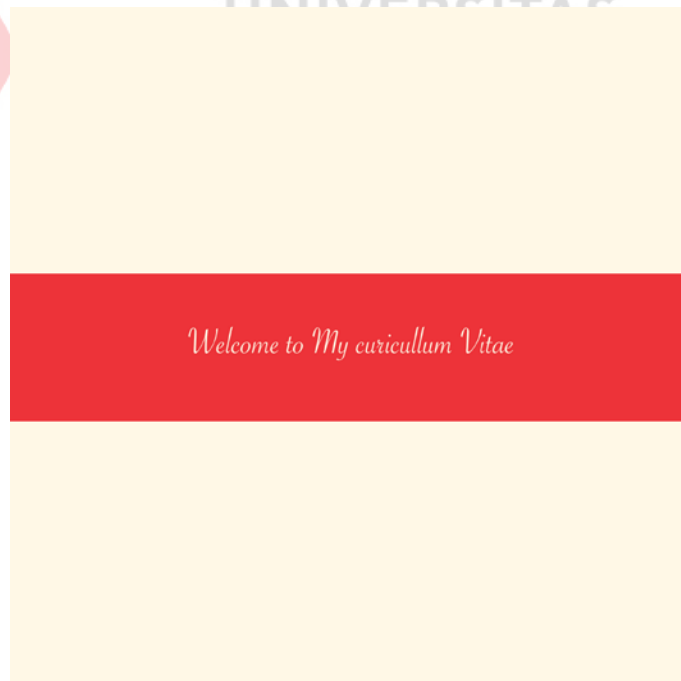
Penulis menggunakan *software* Adobe Photoshop CS6 untuk membuat desain *layout creative Curriculum Vitae* dan Adobe Illustrator CS6 untuk membuat desain tambahan seperti diagram, bagan, dan penunjang lainnya.





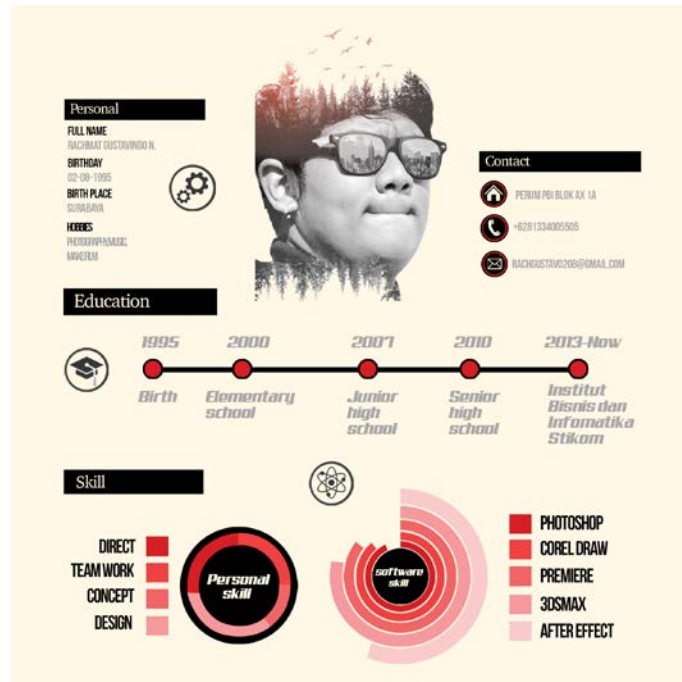
Gambar 4.21. Cover Depan

(Sumber: Hasil Karya Penulis)



Gambar 4.22. Halaman 1

(Sumber: Hasil Karya Penulis)



Gambar 4.23. Halaman 2

(Sumber: Hasil Karya Penulis)



Gambar 4.24. Halaman 3

(Sumber: Hasil Karya Penulis)

## Design



### Manipulation 3D Design

Manipulasi adalah proses rekayasa dengan menerapkan konsep ilmiah secara pialwai untuk memperoleh tujuan yang diinginkan. Gambar diatas merupakan manipulasi pulau diatas awan.

Software : Photoshop dan 3dsmax

Gambar 4.25. Halaman 4

(Sumber: Hasil Karya Penulis)



## Design



### Packaging Allien Themes Design

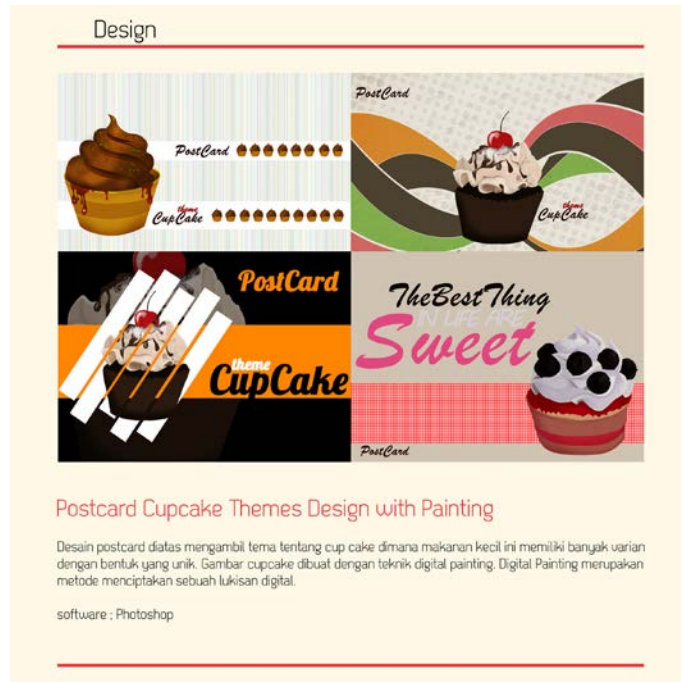
Packaging/Kemasan bukan hanya sebuah tempat atau wadah untuk membungkus sebuah produk, namun packaging merupakan benda yang akan berinteraksi langsung dengan konsumen terlebih dahulu sebelum produk. Desain packaging diatas merupakan desain packaging untuk mainan anak-anak.

Software : Photoshop dan 3dsmax

Gambar 4.26. Halaman 5

(Sumber: Hasil Karya Penulis)





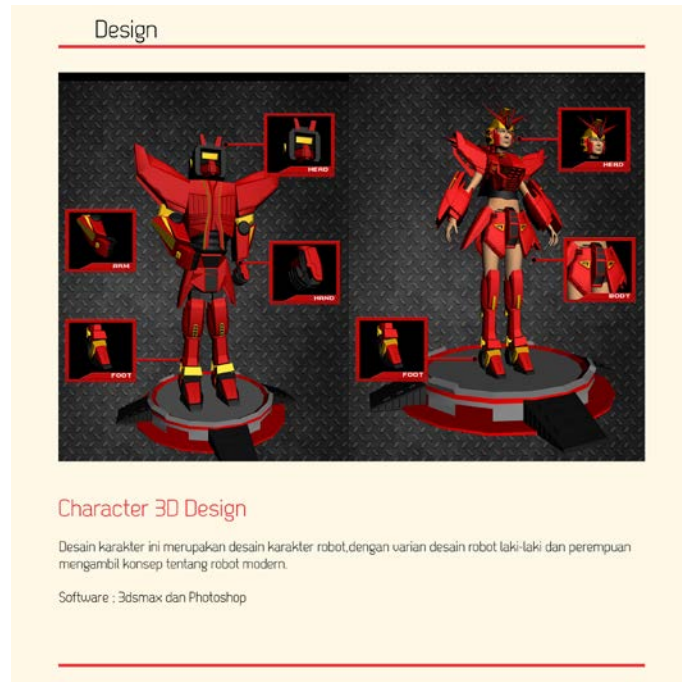
Gambar 4.27. Halaman 6

(Sumber: Hasil Karya Penulis)



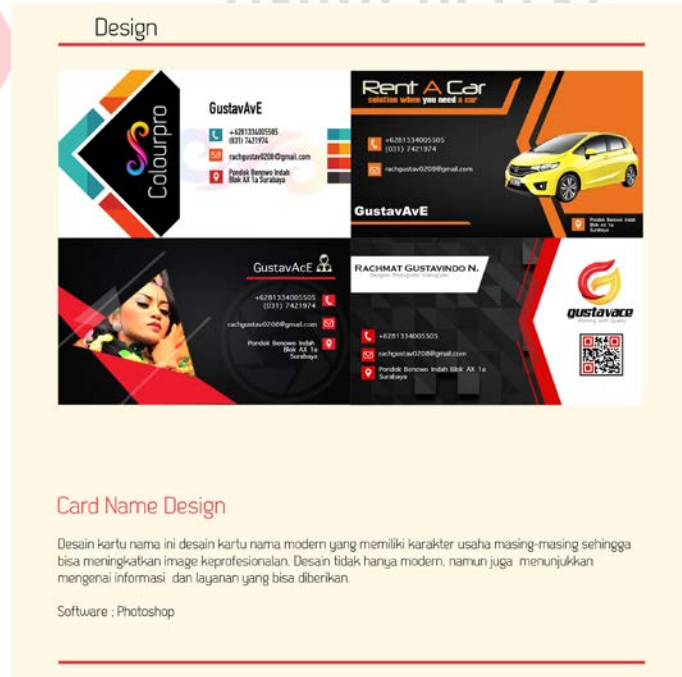
Gambar 4.28. Halaman 7

(Sumber: Hasil Karya Penulis)



Gambar 4.29. Halaman 8

(Sumber: Hasil Karya Penulis)



Gambar 4.30. Halaman 9

(Sumber: Hasil Karya Penulis)

## Design



### Illustration Critic Design

Desain ini merupakan sebuah visualisasi tentang wajah Indonesia dimana jumlah angka pembangunan yang merusak lingkungan lebih tinggi.

Software : Photoshop

Gambar 4.31. Halaman 10

(Sumber: Hasil Karya Penulis)

## Photography



### Burger Food Photography

Camera : Canon EOS 60d  
Lens : Kit 18mm-135mm  
F Number : 11  
Editing : Photoshop

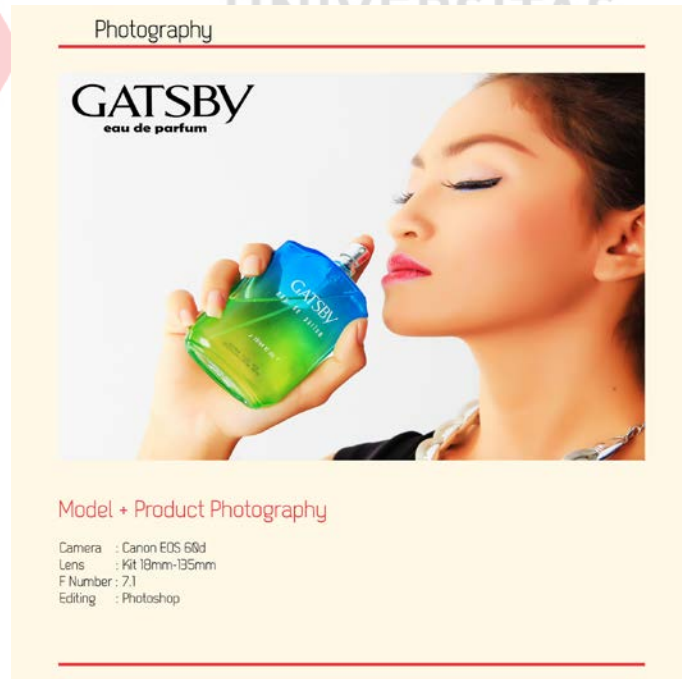
Gambar 4.32. Halaman 11

(Sumber: Hasil Karya Penulis)



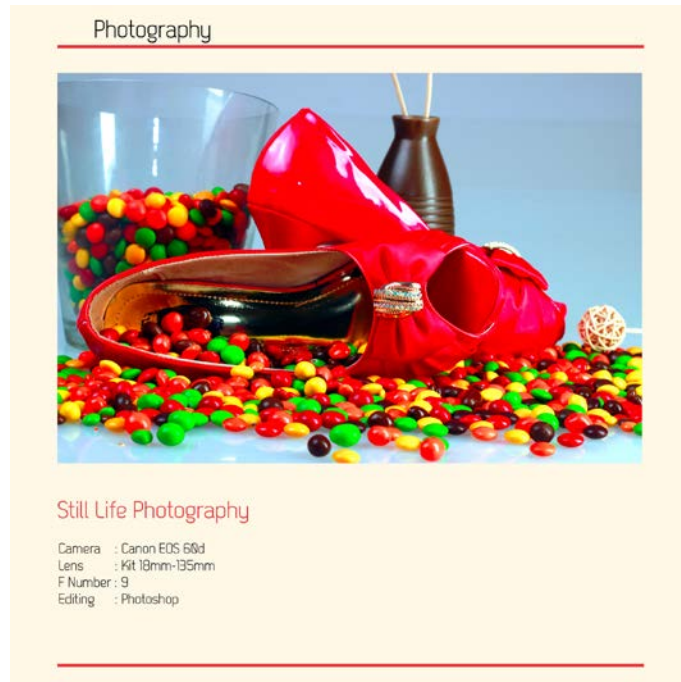
Gambar 4.33. Halaman 12

(Sumber: Hasil Karya Penulis)



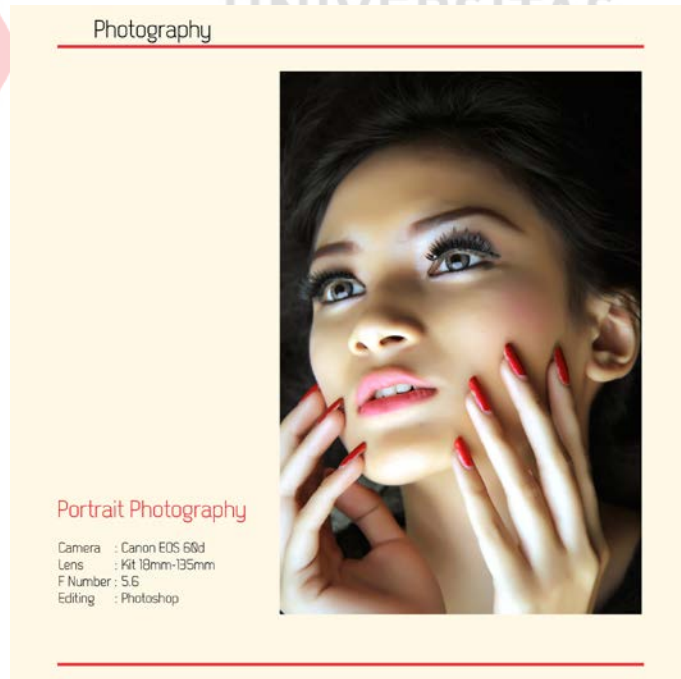
Gambar 4.34. Halaman 13

(Sumber: Hasil Karya Penulis)



Gambar 4.35. Halaman 14

(Sumber: Hasil Karya Penulis)



Gambar 4.36. Halaman 15

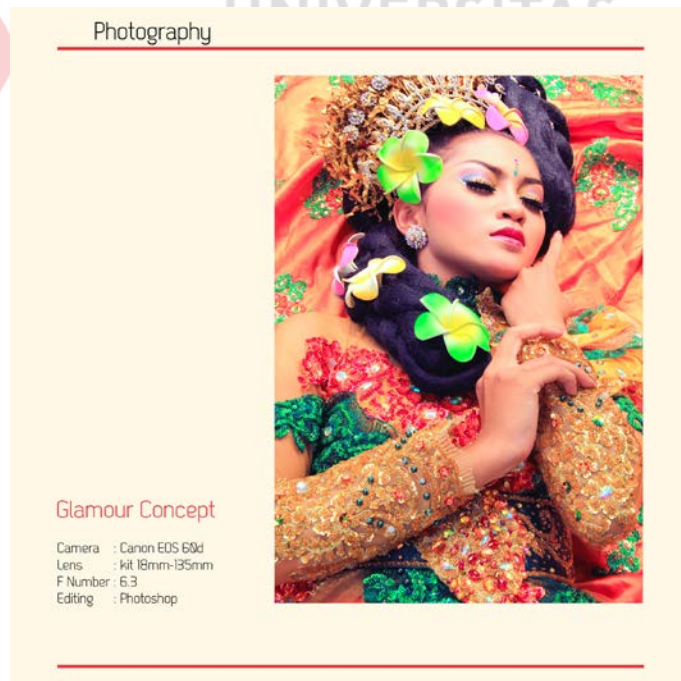
(Sumber: Hasil Karya Penulis)





Gambar 4.37. Halaman 16

(Sumber: Hasil Karya Penulis)



Gambar 4.38. Halaman 17

(Sumber: Hasil Karya Penulis)

## Videography



### Remake Cadbury Adu

Membuat ulang adegan-adegan video iklan cadbury yang sudah ada. Iklan tersebut menceritakan tentang usaha cowok untuk mendapatkan hati seorang cewek yang berada di perpustakaan dengan memberikan cokelat Cadburynya.

Jobs : Director Photography - Lighting



Gambar 4.39. Halaman 18

(Sumber: Hasil Karya Penulis)

## Videography



### Short Movie "PapaMamaan"

Film pendek yang bercerita tentang sepasang remaja yang sudah terbiasa melakukan kegiatan hubungan suami istri. Freeex dikalangan anak muda sudah menjadi wajar bahkan freeex menjadi sebuah permainan hubungan suami istri PapaMamaan.

Job : Director Photography



Gambar 4.40. Halaman 19

(Sumber: Hasil Karya Penulis)

## Videography



### Documenter Movie "DesaAtauKota"

Film dokumenter yang bercerita mengenai perbedaan kehidupan di kota dan di desa. Seorang cowok yang berada di desa dengan kesederhanaan dan yang cewek yang berada di kota dengan fasilitas-fasilitas yang banyak disuguhkan di kota.

Job : Director Photography - Asisten Sutradara



Gambar 4.41. Halaman 20

(Sumber: Hasil Karya Penulis)

## Videography



### Talkshow "Creative Preneur"

Sebuah acara atau program televisi yang mendiskusikan tentang enterpreneur muda yang ada di Surabaya, bersama Giyomi yang bergerak di bidang fashion dan Fredshoes bergerak di bidang sepatu safety dengan aksesoris batik Indonesia.

Job : Cameramen - Editing video profile



Gambar 4.42. Halaman 21

(Sumber: Hasil Karya Penulis)





Gambar 4.43. Halaman 22

(Sumber: Hasil Karya Penulis)



Gambar 4.44. Cover Belakang

(Sumber: Hasil Karya Penulis)

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pengalaman yang didapat selama melakukan Kerja Praktik di PT. INDEX BREGAS WAHYU PERKASA, maka dapat disimpulkan beberapa hal yakni:

1. Membuat *Curriculum Vitae* dimulai dengan mengumpulkan biodata dan *portfolio* yang dibutuhkan.
2. Kemudian menyusun data-data tersebut ke dalam sebuah *layout*.
3. *Curriculum Vitae* didesain sedekemian rupa agar terlihat menarik dan unik.

#### 5.2 Saran

Adapun saran yang disampaikan berkaitan dengan penulisan laporan Kerja Praktik adalah sebagai berikut:

1. Bagi Perusahaan  
Memperbarui ruang kerja agar suasana kerja lebih nyaman dan lebih kondusif.
2. Bagi Mahasiswa yang Akan Melakukan Kerja Praktik  
Bagi mahasiswa yang tertarik, diharapkan lebih memperdalam ilmu desain serta sering bekerja secara tim karena dalam pembuatan desain tidak lepas dari kerja tim serta *deadline*.

## DAFTAR PUSTAKA

### Sumber dari buku:

Ahman, Eeng, Epi Indriani. 2007. *Membina Komptensi Ekonomi*. Bandung: Grafindo Media Pratama.

Bono, E de. 2008. *Metode Mencetuskan Ide-ide Cerdas, Orisinil, dan Kreatif*. Yogyakarta: Think.

Cangara, Hafied H. 2006. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Gagne, R 1999. *Psikologi Belajar*. Jakarta. Rineka Cipta.

Loewen, Curtis E. 2011 *Guide for Job Search-Panduan Mencari Kerja*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

Payaman J. Simanjuntak. 2001. *Pengantar Ekonomi Sumber Daya Manusia*. Penerbit FEUI (Fakultas Ekonomi Universitas Indonesia), Jakarta.

Redaksi Tangga Pustaka. 2009. *15 Menit Membuat Surat Lamaran Kerja yang Efektif (Indonesia - Inggris)*. Jakarta: Tangga Pustaka.

Sunarya, Yan Yan. 1999. *Sejarah Seni Rupa dan Desain Modern*. Bandung: Departemen ITB.

### Sumber dari Internet:

<http://www.ilmupedial.com/2016/03/pengertian-seni-rupa-modern-aliran-ciri.html>  
Diakses pada tanggal 12-11-2016

<http://is.uad.ac.id/blog/news/kiat-membuat-curriculum-vitae-yang-menarik.html>  
Diakses pada tanggal 12-11-2016

<http://ossyfirstan.blog.uns.ac.id/ciri-berpikir-kreatif-menurut-guilford/.html>  
Diakses pada tanggal 01-01-2017